

* INVOCATION

TEMPÊTE VENGERESSE

Incantation	1 round
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	nuage de 108 m de rayon
Durée	concentration (jusqu'à 10 rounds) (T)
JS	voir description
RM	oui

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, qui lance des éclairs et des coups de tonnerre. Toutes les créatures qui se trouvent en dessous doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdis pendant 1d4x10 minutes. Si le lanceur de sorts cesse de se concentrer, le sort s'achève immédiatement, sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.

Deuxième round : une pluie acide s'abat sur la zone d'effet et inflige 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).

Troisième round : le prêtre appelle six éclairs et décide où ils tomberont (une même cible ne peut être touchée que par un seul éclair). Chaque éclair inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Réflexes réussi réduit les dégâts de moitié.

Quatrième round : une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet et inflige 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

Du cinquième au dixième round : Une pluie et des vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire qui se trouve à 1,50 m ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). Plus loin, il bénéficie d'un camouflage total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement passe à 25 % de sa valeur habituelle.

Il est impossible d'attaquer à distance. Enfin, tout lanceur de sorts qui désire faire appel à sa magie doit réussir un test de concentration contre un DD égal à celui de tempête vengeresse + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

===Mythique===